

Den Danske Filmskole

The National Film School of Denmark

Ansøgning til Københavns Kommune om uddannelsesforløbet Kulturkøbmænd

Den Danske Filmskole ansøger Københavns Kommune om at anvende tilskuddet på 0,7 mio. kr. fra Eucroma 2016 til udvikling og test af et nyt uddannelses- og videreuddannelsesstilbud til unge kreative film- og kulturkøbmænd i 2017.

København udvikler de nye kreative unge og skaber fremtidsmuligheder

København er en storby fyldt med ideer og kreativitet. Derfor har København også mange unge, som ønsker at leve af deres kreative ideer og evner. Men ikke alle formår at skabe en bæredygtig ide, som kan give dem mulighed for på sigt at ernære sig af deres kunstneriske virke. De mangler ofte særlige kompetencer i deres produktudvikling og ledelse.

Det ønsker Den Danske Filmskole – i samarbejde med erhvervsakademiet Copenhagen Business Academy (CBA) og nonprofit organisationen Interactive Denmark – at gøre op med ved at sætte fokus på og udvikle nye kompetencer hos kreative unge i et uddannelsesforløb, hvis formål er at styrke de unges fokus på bæredygtige ideer som en integreret del af den kreative proces. Der skal udvikles kulturkøbmænd og kreative ildsjæle, som brænder lige så meget for bæredygtigheden af ideen som den kreative ide i sig selv. Med udvikling af nye kompetencer skal de unge kulturkøbmænd blive bedre til at realisere byens kreative potentiale.

Om de særlige kompetencer til nye kulturkøbmænd

At skabe og udvikle en bæredygtig ide handler om kreativitet. Ikke kun i produktet, men også i udbredelsen. Nye unge kulturkøbmænd skal kunne se muligheder og forstå potentialet i de kreative ideer, som København bugner af. Kompetencerne handler om mavefornemmelse og om at vide, når noget er godt. De skal kunne spotte de gode og talentfulde ideer, før andre opdager dem eller finder på dem, og de skal kunne udvælge de bedste af ideerne. Hvis en kreativ ide skal kunne leve på sigt, skal den udvikles til et publikum, men uden at gå på kompromis med den oprindelige kreative ide eller kunstneriske kvalitet. De unge kulturkøbmænd skal kunne se på tværs af medier og materialer, fx film, spil, legetøj, bøger og interaktive produkter og dermed kunne se flere muligheder for, hvordan ideer kan blive til bæredygtige produkter. De skal operere i København, men være globale i deres indsigt. De skal kende klodens festivaler og venues, hvor der er mulighed for at få eksponeret ideer og projekter.

For at skabe en bæredygtig ide kræves mangesidede kompetencer. Dels skal de unge kulturkøbmænd udvikle nye ideer og produkter, dels skal de kunne se, hvordan man på sigt udvikler dem som bæredygtige projekter. Det kræver viden om publikum, om udviklingspartnere, om tiltrækning af finansiering til realisering osv.

Når kreative kulturkøbmænd og ildsjæle med forskellige kompetencer finder hinanden, er det et perfekt match. Det kan være mødet mellem den kreative ideudvikler, som koncentrerer sig om at få fantastiske ideer, udvikle og eksekvere dem, med den kreative trendspotter, som koncentrerer sig om at se bæredygtige muligheder. Sammen kan de erobre verden.

Formål med projektet

Der har altid eksisteret folk med særlige kreative talenter, og de findes i den etablerede verden i mange fag, fra Peter Aalbæk til Janos Flösser. Kendetegnende for dem er, at deres vej har været deres egen. Der findes ingen målrettet uddannelse eller guiding for nye

Den Danske Filmskole

The National Film School of Denmark

kreative talenter, hvilket Den Danske Filmskole vil gøre op med i udvikling og formalisering af det nye uddannelsesstilbud.

Det er samtidig Den Danske Filmskoles vurdering, at der eksisterer mange unge, som vil kunne bruge deres talenter i de kreative og kulturelle fag, hvis de opdager denne mulighed. Derfor skal den særlige rolle og de særlige kompetencer synliggøres og eksponeres for en bredere gruppe unge end alene på dem, der allerede er indskrevet på de kreative uddannelser.

Den Danske Filmskole ønsker at opstarte et udviklings- og pilotprojekt i 2017, som skal:

- Afdække de særlige – og til tider usynlige – kompetencer hos kreative talenter og ildsjæle, som er med til at gøre en ide bæredygtig. Disse kompetencer skal implementeres formelt i det eksisterende uddannelses- og erhvervsfremmesystem via et udvikling af et curriculum, der kan indgå i praktikordninger samt i opgaver og oplæg i uddannelsesforløb.
- Uddanne nye kulturkøbmænd i første omgang i et samarbejde mellem Den Danske Filmskole, CBA og Interactive Denmark
- Sætte fokus på de særlige kompetencer og den særlige rolle for at tiltrække talentfulde unge fra flere fagdiscipliner og miljøer

Efter 2017 vil projektet kunne indgå i de eksisterende uddannelsessystemer i Den Danske Filmskole og CBA, men der er samtidig potentiale til at udvide projektet til andre uddannelser, fx kreative uddannelser som Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering (KADK) eller erhvervsuddannelser. Samtidig er der mulighed for at udvide uddannelsen af nye kulturkøbmænd via en praksisorienteret efteruddannelse til mere etablerede talenter, der har arbejdet med at skabe bæredygtige ideer og produkter gennem flere år.

Aktiviteter i udviklings- og pilotprojektet

1. Afdækning af de særlige kompetencer, der skal til for at en ide kan leve

Der er behov for en bredere afdækning af de særlige kompetencer, der skal til for at kunne udvikle mere bæredygtige ideer.

Som optakt til det nye uddannelsesstilbud afholdes en række interviews og workshops med:

- Eksisterende kreative ildsjæle og kulturkøbmænd, fx Peter Aalbæk (Zentropa), Claus Meyer (Meyers), David Helgason (Unity), Jette eller Kasper Egelund (VIPP) m.fl.
- Eksisterende kreative succes'er inden for film, spil og interaktive medier, som kan bidrage med viden om og erfaring med at skabe bæredygtige ideer og produkter, fx Sybo Games, Unity, IO Interactive.
- Større aktører inden for den digitale underholdningsindustri, fx Sony og Egmont.

Formålet er at afdække:

- Erfaringer i forhold til bæredygtige succes'er
- Viden om og tilgang til det københavnske, danske og internationale netværk

Kompetenceafdækningen skal anvendes til:

- Omsætning af kompetencer til curriculum på Den Danske Filmskole og Copenhagen Business Academy
- Evt. etablering af mentornetværk til sparring under uddannelsen, praktikforløb og kurser for kommende kreative ildsjæle samt eksponering af dennes rolle og værdi

2. Uddannelse og udvikling af formelle kompetencer

Den Danske Filmskole

The National Film School of Denmark

Der er som pilotprojekt indledt et samarbejde mellem Copenhagen Business Academy og Den Danske Filmskoles computerspiluddannelse DADIU samt Animationsinstruktør uddannelse om at matche studerende fra begge institutioner i længerevarende forløb under uddannelserne. Derudover matches praktikstuderende fra CBA med kreative virksomheder inden for computerspiludvikling via Interactive Denmark.

I 2017 forventes det, at der kan skabes 12-24 konkrete match mellem studerende kreative aktører under DADIU og praktik-semesteret på CBA som pilotprojekt. Herefter forventes det, at konceptet kan udbredes til andre afdelinger i CBA samt på andre uddannelsesinstitutioner og hos andre faggrupper.

3. Tiltrækning af talenter

For at gøre opmærksom på kulturaktørens særlige funktion og for at tiltrække nye talenter sættes der fokus på at synliggøre de kompetencer, der er brug for, når kreative ideer skal leve. Det skal ske i regi af CBA og Den Danske Filmskoles nuværende aktiviteter, fx på uddannelsesmesser, samt i forhold til den bredere offentlighed, fx med conferenceaktivitet og events på relaterede og eksisterende platforme, fx Games Week Denmark, Copenhagen Film Festivals, Nordic Game Conference, Copenhagen Meetings mv.

Baggrund for ansøgningen

Københavns Kommune har støttet etableringen af den europæiske tværfaglige computerspiluddannelse Eucroma på Den Danske Filmskole. Eucroma består af et modul på Filmskolen, som samler kandidatstuderende fra flere forskellige uddannelsesinstitutioner i Danmark og Europa.

Eucroma blev etableret efter forbillede af det danske program DADIU fra 2005, hvor en kreds af universitetsuddannelser, kunsthøjskoler og spilbranchen samler 100 studerende fra hele landet for at lære at udvikle og producere computerspil. Der er tale om følgende fagdiscipliner: Instruktions, projektstyring, spil design, level design, programmering, grafisk design, animation, forretningsstyring og Quality assurance manager.

EUCROMA var tænkt som en europæisk version af DADIU, men udvidet med Story World og animationsfilm. Hvert forår kom der en større gruppe af studerende fra EU for at lære at udvikle og producere tværmediale projekter med story world som udgangspunkt for computerspil og animationsfilm.

På grund af udfordringer i forhold til at forpligte partnere fra det europæiske uddannelsessystem, har Filmskolen måtte aflyse Eucroma-forløbet i 2016 og har nu besluttet ikke at videreføre den europæiske uddannelse.

Erfaringer til videre brug

Ud over at tilbyde de studerende kompetencer inden for udvikling af story worlds, produktudvikling mv. har Den Danske Filmskole gennem Eucroma-uddannelsen udvidet curriculum i undervisningen i relation til realisering af produkterne, herunder:

- Effektivere produktionsmetoder i digitale medier
- Fremme af markedsforståelse og entreprenørskab
- Metoder for etablering af internationale og tværdisciplinære hold
- Internationalt samarbejde med andre uddannelsesinstitutioner og videns centre
- Metoder for undervisning og træning imod de kreative industrier
- Industriens involvering i uddannelsen

Den Danske Filmskole

The National Film School of Denmark

Denne viden kan Den Danske Filmskole bruge dette som afsæt for en videreudvikling af curriculum på både Den Danske Filmskole og CBA, tilpasset med den nye indsamlede viden om de særlige kompetencer, der kræves i en bæredygtig realisering af en ide.

Under opbygningen af Eucroma har Den Danske Filmskole udbygget tilknytningen til verden udenfor skolen, herunder store danske og internationale kreative aktører inden for den digitale underholdningsindustri for at styrke de studerendes muligheder på sigt.

Den Danske Filmskole opnåede fx i forbindelse med Eucroma at etablere en række partnerskaber, som kan være relevant i det videre arbejde med kulturkøbmanden og i at skabe bedre vækstbetingelser for kreative iværksættere, herunder:

- Eucromas advisory board bestående af Ardman (UK), Ubisoft (FR), Sony (UK), AFilm, Wil Film, Ghost, Movie Star Planet, King (UK), Toca Boca (SE) og LEGO.
- Sony Computer Entertainments (SCEE), som har været åben over for at oprette repræsentation og inkubation i Hovedstaden i samarbejde med EUCROMA/Filmskolen.
- Samarbejde mellem Abertay University, SCEE, Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering (KADK) og LEGO, som har fokus på digitale underholdningsmedier
- Det eksisterende samarbejde med Interactive Denmark, Producentforeningen, CAKI (Center for Anvendt Kunstnerisk Innovation) og andre danske interesseorganisationer
- Den tætte dialog med Creative Skillset, UKIE og andre britiske interesseorganisationer
- Nordic Game Conference, der kan medføre væsentlig synliggørelse af de studerendes og iværksætternes projekter i internationale industri sammenhænge

Budget

Udvikling af curriculum og afdækning af kompetencer	195.000 kr.
Afvikling af uddannelsesforløb mellem Den Danske Filmskole og CBA	330.000 kr.
Tiltrækning af talenter	175.000 kr.
Total	700.000 kr.